

**UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPS MELALUI
STRATEGI *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS III
SEMESTER I SDN TOMPEGUNUNG
TAHUN PELAJARAN
2014/ 2015**

NASKAH PUBLIKASI



Disusun Oleh :

NONI MARLINIA SAPUTRI

NIM. A54E111014

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2014



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Alamat: Jln.A.Yani Trombol Pos I Pabelan Kartasura –Surakarta 57102 Telp.0271
717417 psw 330 Fax. 0271-715448

Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah

Yang bertanda tangan dibawah ini pembimbing skripsi/ tugas akhir:

Nama : Drs.Marsudi Sharing SH,M.Pd

NIP/ NIK :

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi/ tugas akhir dari mahasiswa:

Nama : NONI MARLINIA SAPUTRI

NIM : A54E111014

Jurusan : PSKGJ PGSD

Judul Skripsi : UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPS
MELALUI STRATEGI *ROLE PLAYING* PADA SISWA
KELAS III SEMESTER I SDN TOMPEGUNUNG TAHUN
PELAJARAN 2014/ 2015.”

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan. Demikian persetujuan ini dibuat, semoga dapat digunakan seperlunya.

Surakarta, 01 November 2014

Pembimbing,

Drs. Saring Marsudi,SH,M.Pd

**UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPS MELALUI
STRATEGI *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS III
SEMESTER I SDN TOMPEGUNUNG
TAHUN PELAJARAN
2014/ 2015**

Noni Marlini Saputri, A54E111014, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah
Surakarta, 2014, 163 halaman.

ABSTRAK

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran IPS melalui strategi Role Playing. Pendekatan penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas III dan guru SDN Tompegunung pada tanggal 29 September sampai 7 Oktober 2014. Tahapan penelitian terdiri atas 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Tindakan dilaksanakan selama 2 siklus, siklus pertama, kedua, dilakukan masing-masing dua kali pertemuan. Subyeknya Siswa kelas III SDN Tompegunung yang berjumlah 20 siswa dan obyeknya adalah minat belajar siswa serta strategi Role Playing. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara menggunakan lembar observasi, wawancara dan dokumentasi. Indikator Minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS adalah sebagai berikut: (1) Ada rasa suka dan senang pada hal yang diminati; (2) Memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara permanen; (3) Ada kepuasan tersendiri kepada suatu aktifitas-aktifitas yang diminati; (4) Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan minat belajar IPS siswa kelas III SDN Tompegunung setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan strategi Role Playing. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari tahap pra siklus, siklus I, siklus II. Pada pra siklus terdapat minat belajar IPS siswa dengan nilai presentase 38,5%, siklus I terdapat minat belajar IPS siswa dengan nilai rata-rata presentase 62 %, minat belajar IPS siswa kemudian dimantapkan kembali pada siklus II mengalami peningkatan 92,5% dengan kategori sangat baik. Hal ini membuktikan adanya peningkatan minat belajar siswa dengan penerapan strategi pembelajaran Role Playing.

Kata Kunci: *peningkatan, minat belajar IPS, strategi Role Playing.*

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Endang Komara (2014; 5) “Beberapa psikolog humanistik melihat bahwa manusia mempunyai keinginan alami untuk berkembang”. Pembelajaran IPS di SD sangat penting dilihat dari tujuannya yaitu untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Oleh karena itu tidak boleh mengabaikan mata pelajaran IPS. Seperti kita ketahui pelajaran IPS banyak menggunakan penjelasan dengan ceramah, oleh karena itu harus menggunakan strategi aktif dalam menjelaskan pelajaran IPS.

Presentase belajar IPS di kelas III SDN Tompegunung untuk beberapa kompetensi dasar umumnya menunjukkan nilai yang rendah. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS kelas III merupakan sarat akan materi, disamping cakupannya yang luas sehingga membuat siswa merasa jenuh dan minat belajar siswa rendah hal ini terlihat dari hasil observasi yang penulis lakukan selama menjadi guru Kelas III SDN Tompegunung. Jika dilihat dari hasil ulangan harian sebagian besar masih dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu sebesar 75. Dari 20 siswa hanya 30 % (6 siswa) yang sudah memenuhi KKM, Sedangkan 70 % (14 siswa) belum memenuhi KKM.

Rendahnya minat siswa yang mengakibatkan hasil belajar IPS kelas III SDN Tompegunung ini di mungkinkan guru dalam pelaksanaan pembelajarannya terkadang tidak menggunakan media yang menarik, kebanyakan para guru hanya terpaku pada buku-buku. Hal tersebut tentunya dapat mengakibatkan para siswa akan merasa bosan dan menganggap bahwa pelajaran IPS itu membosankan.

Strategi pembelajaran merupakan salah satu cara yang digunakan oleh para guru untuk menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran, begitu

juga yang dilakukan oleh guru kelas III di SD Negeri Tompegunung, para guru di SD Negeri Tompegunung sudah menerapkan berbagai strategi pembelajaran aktif dalam proses pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran IPS, yang diketahui banyak teori dan konsep, sehingga lebih banyak ceramah untuk menyampaikan materinya.

Dengan kondisi yang diharapkan maka Strategi *Role Playing* akan diterapkan untuk mendapatkan partisipasi dan minat siswa didalam kelas secara keseluruhan dan secara individual serta memberi kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif bagi teman-temannya.

Atas dasar itulah maka penulis mengajukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Minat Belajar IPS Melalui Strategi *Role Playing* Pada Siswa kelas III Semester I SDN Tompegunung Tahun Pelajaran 2014/ 2015.”

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah yang hendak penulis teliti dapat dirumuskan sebagai berikut:

“Apakah melalui penerapan strategi *Role Playing* dapat meningkatkan Minat belajar pada peserta didik kelas III Semester I SD Negeri Tompegunung Tahun Pelajaran 2014/2015?”

Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar IPS melalui strategi penerapan strategi *Role Playing* pada siswa kelas III Semester I SDN Tompegunung Tahun Pelajaran 2014/2015.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat penelitian ini adalah dapat memberikan pengetahuan tentang penggunaan strategi *Role Playing* terhadap Minat belajar pada mata pelajaran IPS dalam bidang pendidikan terutama di Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi nyata untuk mencari alternatif dalam pembelajaran IPS. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi peneliti, siswa dan sekolah.

a) Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman, pengetahuan dan mengasah keterampilan peneliti dalam menggunakan dan menerapkan strategi pembelajaran aktif.

b) Bagi Kepala

Sekolah Penelitian ini diharapkan mampu memberikan masukan positif dan informasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, kualitas guru dan kualitas sekolah itu sendiri.

LANDASAN TEORI

1. Pengertian Minat Belajar

Slameto (2013; 180) Minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktifitas, tanpa ada yang menyuruh.

Suatu proses menentukan tingkatan kegiatan, intensitas, konsistensi, serta arah umum dari tingkah laku manusia Eysenck (2013:170)

Maslow (1943,1970). bahwa tingkah laku manusia dibangkitkan dan diarahkan oleh kebutuhan – kebutuhan tertentu. Kebutuhan-kebutuhan ini (yang memotivasi tingkah laku seseorang).

Dari ketiga pendapat diatas dapat disimpulkan pengertian minat adalah, suatu hal yang dilakukan atas keinginan dari dalam dan luar diri personal karena merasa senang terhadap hal yang akan dilakukan.

2. Strategi Role Playing

a. **Pengertian**

Strategi *Role playing* merupakan turunan atau jenis dari metode simulasi. Metode ini, seperti banyak metode lainnya, pada hakikatnya diangkat dari situasi kehidupan. Kanak-kanak atau bahkan remaja dan orang dewasa pun sering melakukannya dalam kehidupan keluarga, masyarakat, dan dunia kerja (Sudirman, dkk., 1987).

Dalam role playing murid dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas.

b. Langkah-Langkah Model Role Playing

Menurut Endang Komara (2014; 46) Langkah-langkah strategi Role Playing ini antara lain:

- 1) Menyusun atau menyiapkan skenario, yang akan ditampilkan .
- 2) Beberapa siswa mempelajari skenario dalam beberapa hari sebelum KBM Membentuk kelompok (beranggotakan 5 orang)
- 3) Guru Memberikan Penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai ,memanggil beberapa siswa yang ditunjuk untuk melakukan skenario yang sedang dipersiapkan.
- 4) Masing-masing siswa berada dikelompoknya masing – masing untuk mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- 5) Setelah selesai mengamati skenario yang sudah diperagakan masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok.
- 6) masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya,
- 7) guru menyampaikan kesimpulanya secara umum,
- 8) evaluasi ,dan
- 9) penutup.

c. Kelebihan Strategi Bermain Peran (*role playing*)

Dirancang Khusus oleh Fannie dan George Shaftel (1982) yang secara khusus untuk membantu siswa merefleksikan nilai nilai sosial dan siswa mampu memperbaiki keterampilan sosial mereka

Murai dan Bimo Walgito (1983) juga menyatakan bahwa siswa usia anak-anak senang belajar hal-hal nyata, dan menyenangkan.

Bermain peran adalah strategi mengajar yang memiliki beberapa kelebihan baik bagi siswa maupun bagi guru.

- 1) Strategi bermain peran dapat meningkatkan minat siswa
- 2) Strategi bermain peran (*role playing*) dapat mengajarkan siswa untuk berempati dan memahami suatu hal melalui berbagai sudut pandang
- 3) Strategi bermain peran memberikan kesempatan kepada siswa untuk memerankan tokoh yang barangkali dikenal dalam kehidupannya sehari-hari

- 4) Strategi bermain peran (role playing) dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

d. Kelemahan strategi bermain peran

Role playing menurut Djamarah dan Zain (2002:67) mempunyai kekurangan yaitu :

“Persiapan pelaksanaan strategi bermain peran tentunya membutuhkan alokasi waktu yang relatif lebih banyak ketimbang strategi lainnya. Hal ini wajar karena ada banyak hal yang harus dilakukan baik oleh guru maupun siswa sebelum dan saat melaksanakan pembelajaran dengan strategi ini.”

3. Pembelajaran IPS di SD

Tujuan mata pelajaran IPS di sekolah dasar merupakan program pengajaran yang bertujuan untuk mengembangkan dan membangun hubungan interpersonal yang efektif, karena jika orang gagal dalam hal ini dapat mengakibatkan sakit fisik dan mental. Suwarno (2011; 4), memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Tujuan tersebut dapat dicapai manakala program-program pelajaran IPS di sekolah diorganisasikan secara baik.

METODE PENELITIAN

Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini akan diadakan di SDN Tompegunung Kecamatan Sukolilo Kabupaten Pati.

Subyek dan Obyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah guru Kelas dengan berkolaborasi 2 teman sejawat dan peserta didik kelas III SDN Tompegunung Kec. Sukolilo Kab. Pati yang berjumlah 20 peserta didik terdiri dari 10 putra dan 10 putri. Obyek penelitian ini adalah Peningkatan minat belajar peserta didik dan strategi pembelajaran *Role Playing*.

Prosedur Penelitian

Rubino Rubiyanto (2011), Rancangan penelitian adalah gambaran proses penelitian. Rancangan berisi tentang penelitian secara komprehensif dan rancangan **Jenis Penelitian**

Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas yang akan dilakukan oleh peneliti secara langsung. Berdasarkan tujuan penelitian, maka jelas bahwa penelitian ini tidak menguji hipotesis secara kualitatif, akan tetapi lebih bersifat untuk mendeskripsikan data, fakta, dan keadaan yang ada. Penelitian ini menggunakan pola penelitian siklus.

Pengumpulan Data

- a. Observasi digunakan untuk mendapatkan informasi tentang ketrampilan membaca siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar.
- b. Tes tertulis digunakan untuk mengukur pencapaian siswa dalam minat belajar IPS setelah pelaksanaan pembelajaran.
- c. Dokumentasi, Analisis dokumen dilakukan untuk mengumpulkan data yang bersumber dari arsip dan dokumen baik yang berada di sekolah ataupun yang berada diluar sekolah, yang ada hubungannya dengan penelitian tersebut.
- d. Wawancara.

Instrumen Penelitian

1. Lembar Observasi, dalam penelitian ini digunakan dua lembar observasi yaitu lembar observasi pelaksanaan model pembelajaran Role Playing dan lembar observasi minat belajar IPS pada siswa.
2. Pedoman Wawancara, Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan pewawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu (Moleong, 2007:186). Peneliti harus mencatat teknik yang mana kondisi dan situasi yang mana mendukung

penerimaan informasinya yang paling tepat. Sebaiknya pada waktu uji coba, digunakan *tape recorder* (Arikunto, 2007:228).

3. Tes, soal tes untuk mengumpulkan data tentang hasil minat belajar IPS setelah pembelajaran.
4. Dokumentasi, dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, daftar nama anak, daftar nilai siswa, daftar kelompok, dan lembar observasi

Indikator Kinerja

Adapun yang menjadi indikator kinerja dalam penelitian tindakan kelas ini adalah diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa mencapai 80% dari 20 siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Profil Sekolah

Nama Sekolah: SD Negeri Tompegunung, NSS: 101031801005, NPSN: 20316634, Alamat : Ds. Tompegunung, Rt.01/ 02, Kec. Sukolilo, Tahun Berdiri: 1975, Tahun Beroperasi: 1975

Visi dan Misi Sekolah

1. Visi

“ MEMPERSIAPKAN SISWA BERPRESTASI DALAM MENGEMBANGKAN KEPRIBADIAN BERBUDI LUHUR, MANDIRI, MENGUASAI IMTAQ DAN IPTEK ”

2. Misi

- a) Disiplin waktu dan administrasi
- b) Meningkatkan KBM melalui pendekatan PAIKEM
- c) Mengembangkan motivasi dan rasa senang belajar
- d) Mengoptimalkan dalam kegiatan ekstrakurikuler dan kurikuler
- e) Memantapkan siswa dalam ketaqwaan terhadap ALLAH SWT

Deskripsi Kondisi Awal

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti melaksanakan observasi pendahuluan di Kelas III SDN Tompegunung. Observasi dilakukan 2 kali dengan

waktu pelaksanaan dan kegiatan. Dari hasil observasi pada tanggal 22 dan 23 September 2014, peneliti menemukan adanya masalah yaitu minat belajar siswa dalam belajar IPS yang belum optimal. Kurangnya minat belajar siswa dalam pelajaran IPS ini, teramati pada partisipasi minat siswa yang kurang saat belajar di kelas. Siswa merasa kesulitan karena selama ini guru di kelas III masih menggunakan pembelajaran ceramah dan tugas. Saat pembelajaran aktivitas siswa cenderung tidak memperhatikan materi yang diajarkan, misalnya melamun, saat guru memberikan tugas siswa kurang sungguh-sungguh mengerjakan, dan saat tanya jawab dalam materi IPS banyak siswa yang salah menjawab. Hasil dari observasi prasiklus ini untuk minat belajar IPS siswa mencapai 38,5%.

Deskripsi Siklus I

Siklus I dilakukan dua kali pertemuan yaitu tanggal 29 dan 30 September 2014, pembelajaran dilaksanakan dengan pedoman Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Kegiatan awal ini dimulai dengan guru membuka pelajaran dengan berdoa bersama, dilanjutkan dengan absensi dan appersepsi. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Hasil dari observasi yang telah dilakukan pada tindakan kelas siklus I, ditemukan bahwa minat belajar IPS siswa mencapai 62 % dan dalam pelaksanaan pembelajaran strategi *Role Playing* prosentase guru dan siswa mencapai 65%. Ini berarti dibandingkan dengan sebelum diadakan siklus I ada peningkatan minat belajar IPS siswa.

Deskripsi Siklus II

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas siklus II dilakukan tanggal 6 dan 7 Oktober 2014. Pada siklus II guru meningkatkan kinerja dan bimbingan serta pengarahan terhadap siswa, agar siswa dapat lebih fokus pada pelajaran. Dari hasil pelaksanaan tindakan kelas Siklus II ditemukan bahwa minat belajar IPS siswa mencapai 92,5% dan dalam pelaksanaan strategi pembelajaran *Role Playing* dengan presentase guru dan siswa mencapai 87%. Data tersebut menunjukkan bahwa ada peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS dan sudah memenuhi indikator pencapaian keberhasilan dan mengalami peningkatan yang sangat baik.

Hasil Penelitian

Pembahasan hasil penelitian didapatkan dari analisis penelitian yang merupakan kerjasama peneliti, rekan guru, kepala sekolah, dan siswa kelas III SDN Tompegunung. Dalam rangka meningkatkan belajar siswa dalam pembelajaran IPS peneliti melakukan perubahan dalam kegiatan belajar mengajar. Pada awalnya hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dan tanpa menggunakan strategi inovatif.

Berdasarkan penelitian dari pra siklus, siklus I, siklus II, dan terdapat peningkatan minat belajar IPS siswa yang sangat signifikan. Sehingga terjawablah dari hipotesis penelitian bahwa penerapan strategi RP (*Role Playing*) dapat meningkatkan minat belajar IPS pada siswa. Dan hasilnya terbukti baik memenuhi indikator pencapaian yang ingin dicapai yaitu 80%

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

Kesimpulan

Dari penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan pada siswa kelas III SDN Tompegunung dengan strategi *Role Playing* dapat disimpulkan sebagai berikut:

Hipotesis tindakan yang menyatakan “Penerapan strategi *Role Playing* dapat meningkatkan minat belajar IPS pada siswa kelas III SDN Tompegunung tahun pelajaran 2014/ 2015”. Hal ini terbukti dengan hasil minat belajar siswa dari setiap siklusnya sebelum pembelajaran pra siklus (38,5%), siklus I meningkat (62%), dan pada siklus II lebih meningkat menjadi (92,5 %),

Oleh karena itu, strategi *Role Playing* merupakan strategi pembelajaran yang efektif meningkatkan minat belajar siswa, karena mampu merangsang siswa berpikir kreatif, dan melatih siswa untuk fokus terhadap pelajaran IPS.

Implikasi

Kesimpulan di atas mengimplikasikan bahwa strategi pembelajaran *Role Playing* mempunyai dampak positif terhadap peningkatan minat belajar IPS siswa. Dampak tersebut yaitu antara lain:

1. Peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS.
2. Guru diharapkan dapat mengaplikasikan konsep untuk meningkatkan kreativitas guru dalam berinovasi dalam proses pembelajaran IPS.
3. Mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman dalam belajar siswa.

Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan ada beberapa saran yang ingin disampaikan yaitu :

1. Bagi Kepala Sekolah
Penelitian tindakan kelas dalam rangka pengembangan pembelajaran IPS perlu peningkatan dan disosialisasikan kepada guru yang lain.
2. Bagi Guru
Perlu menerapkan pembelajaran *Role Playing* dengan harapan meningkatkan minat belajar IPS siswa sehingga dapat menjadi lebih baik.
3. Bagi Peserta didik
Penerapan strategi *Role Playing* mampu memberikan pengalaman yang bervariasi sehingga dapat meningkatkan antusiasme belajar IPS pada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham H. Maslow. (1993). *Motivasi dan Kepribadian*. Jakarta: PT. Pustaka Binawan Presindo.
- Bimo Walgito. 1981. *Pengantar Psikologi Umum*, diterbitkan oleh Yayasan Penerbitan Fakultas Psikologi UGM, Yogyakarta.
- Djamarah Zain. 2005. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Joko Suwandi. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Surakarta: PSKGJ-FKIP UMS dengan Qinant.
- Komara Endang. 2014. *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. Bandung: Refika Aditama.
- Komara Endang. 2014. *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. Bandung: Refika Aditama
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rhineka Cipta